

第2章 「遊び」と「遊びごころ」

著者	山折 哲雄
雑誌名	日本人の労働と遊び・歴史と現状
巻	16
ページ	35-45
発行年	1998-08-06
その他のタイトル	Chapter 2 "Asobi" to "asobi gokoro"
URL	http://doi.org/10.15055/00005438

第2章 「遊び」と「遊びどころ」

山折哲雄

一、

以前、はるばるアメリカからやってきたリング・リング・サーカスを見物に行ったことがある。大テントをはったところは、東京の新橋であった。

250人の団員とライオンをはじめとする何十頭という動物が、巨大なテント小屋のなかをところせましと走り回り踊り回った。冒険とアクロバットが交錯し、快活な音楽と割れるような喧騒が観客をまきこんで噴きあげていた。

だが、私の心はかならずしも同じようにわき立つわけではなかった。周囲の興奮とはうらはらに、むしろ白々しい思いが広がっていった。面白くなかったわけではないのだが、しかしどこか場違いなところにやってきたという気持ちからのがれられなかったのである。

リング・リング・サーカスの熱気あふれる舞台をみながら、私がそのとき思いだしていたのは、小学生のころにみた木下サーカスやシバタ・サーカスの光景であった。もの悲しいジントの音によって登場する芸人やピエロ、そこはかとなない哀愁をたたえる空中ブランコや軽業や手品であった。

そして、たとえば武島羽衣による「美しき天然」の調べであった。

空にさへづる鳥の声 峯より落つる滝の音
大波小波鞆鞆と 響き絶えせぬ海の音

この明治38年につくられた歌詞とサーカス小屋の思い出は切り離すことのできないものであった⁽¹⁾。

そこには、まぎれもなく生活の匂いが立ちこめていたのである。芸人や道化の背中には、少々大袈裟に言えば生活のドラマが色濃く影を落していた。それにくらべるとき、リング・リング・サーカスをいったい何と呼んだらいいのだろう。あれはたんなるショーではないか。たんなる騒々しいお遊びではないか。

二、

冒頭に、ついお里が知れるようなことを口走ってしまったが、「遊びどころ」などというテーマを楽しく論ずるためには、やはり自分の偏見から出発の方がよいだろう。というよりも、偏見から出発するほかはないのである。

言葉の問題としていえば、東西古今の「遊ぶ」という言葉にははじめから生活の匂いなど染みついてはいなかったにちがいない。遊ぶというのは、そもそも生活とは反対の極に位置する

世界のことであったからだ。もしも生活の匂いが立つような遊びというものがあるとしたら、その遊びは噴飯ものか冷笑の対象にしかならないだろう。

だが、はたしてそうか。まずそのことを吟味するためにも、遊びという言葉の起源にふれることから始めてみることにしよう。

漢字の「遊」には、もともと「道をふらふら歩いていく」⁽²⁾ という意味があったようだ。道をあてどなく、ゆっくり歩いていく光景、——それが遊びという行為の原像だということができる。

ところが日本語の「遊び」には、むしろ「歩き回る」とか「泳ぐ」とかいう意味があったけれども、同時に「狩猟」や「神楽」の遊びをいう場合が古くからあった⁽³⁾。とりわけここでは、のちにのべるように神楽との連関に注目したいと思う。神楽というのは要するに神遊びのことであり、神の遊びを意味した。

もう一つ、日本語の遊びをあらわすものに「遊戯」の語があるが、いうまでもなくこれは仏教に由来する。すなわち自由自在の境地をいったもので、「遊戯三昧」などと用いられた⁽⁴⁾。ともかくも、日本語の「遊び」という言葉のイメージが遠く神や仏の世界とかかわりをもっていったということを、ここではとりあえず確認しておきたいのである。

いま仏教の遊戯三昧にふれたけれども、インドのサンスクリット語の「遊び」にも、多義的なイメージが付与されていた。たとえば動詞の *krid* (遊ぶ) には、ふざける、はね回る、ふらふらする、といった意味のほかに、おどける、冗談をいう、などの意味があった。さらに *vilāsa*, *līlā* などの名詞(遊び)には、女遊びや子供の遊びを含めて「コケトリ」「誘惑」「変装」などの内容がこめられていた。そしてそのいずれもが、神話や物語では神々のたわむれや仏・菩薩の遊戯をあらわすものとされたのである⁽⁵⁾。その点では日本語の「遊び」の場合と何ら異なるところがなかったといえることができるかもしれない。

三、

ここで、目を転じてみよう。たとえばフランス語で「遊び」を意味する *jeu* は、ラテン語の *jocus* から派生した言葉であり、英語で「冗談」を意味する *joke* とは親戚筋にあたる。そしてこのフランス語の *jeu* は近代になって、トランプなどを使う賭博遊びを指すようになった。遊びを仲立ちとして冗談と賭博が表裏の関係を結ぶようになったといっていよいだろう。

冗談や賭博が、世俗的なゆとりのある生活から生まれる遊びであることはいうまでもない。そこには、神の姿や超自然的なものの影はすこしもさしてはいないようにみえる。だが、たとえば古代ギリシアにおいてはそうではなかった。それというのもプラトンは、人間のことを「神の遊びの玩具」⁽⁶⁾ といっているし、またあのオリンピックも、神の玩具である人間によっておこなわれる競技とみなされていたからである。

しかしながらヨーロッパでは、遊びはやがて神のものから人間のものへとその所属を変えていった。聖なる領域から俗なる領域へとその活動の場を移していった。冗談と賭博と喧騒の世界へとしだいに逸脱の度を深めていったのである。その道行きのはてが、たとえば冒頭にみたリング・リング・サーカスの演出のなかにみごとにあらわれているといっていよいだろう。とこ

ろが日本においては、かならずしもそうはならなかったのではないかと私は思う。その問題に入る前に、一つだけふれておきたいことがある。

四、

一般に西欧の社会では、労働を中止する日すなわち休日のことを二様に表現するならわしがあった。ヴァケーション vacation とホリデイ holiday がそれである。前者の vacation はラテン語の vacare ‘to leave (one’s house) empty’ に由来し、家のなかを空にして外に出ることを意味する。家のなかを空にして外をぶらぶら歩いていくことであるから、それはまさに「遊び」の原点を指しているといってもいい。その意味でヴァケーションという休日は、「遊び」そのものをあらわす休日であった。

これにたいして後者の holiday は、むしろ家のなかにとどまって共同体にとっての聖なる日 holiday を祝うことを意味した。ぶらぶら歩きどころか、家のなかに閉じこもって祈りと感謝の時間を過ごす一日であったといってもよい。その点では、遊びどころとは対極に立つ禁欲の一日であったといわなければならない⁷⁾。

みてきたように、休日を意味する vacati と holiday は、もともと労働を中断するという点では共通していた。しかし労働を中断するとはいっても、そこに家を離脱する行動パターンと家に残留する行動パターンという二つの型があったということに、ここでは注目しよう。さらにいえば休日というものが、遊びに向かう面と身を慎しむ面という、二つの正反対の顔をもっていたということである。

その休日のなかで遊びに向かう面がしだいに強調されて、今日のヨーロッパにおける余暇とかレジャーの過ごし方へと引きつがれていったのであろう。家を空にしてぶらぶら歩きをするヴァケーションの効用がもてはやされてきたのである。その結果、もう一方の身を慎しんで聖なるものに対面しようとする態度が薄れていった。生活環境がすべて近代化の波に洗われていくなかで、聖なるものと俗なるものが区別され、それに応じてヴァケーションとホリデイが機能分化をとげてしまった。遊びは聖日から切り離され、ひとり歩きをして今日にいたったのである。

五、

これにたいして日本の場合はどうだったのだろうか。今日、一般によくいわれることであるが、日本人は休日の過ごし方が下手であるという。レジャーや余暇の時間をもてあます、遊びどころを知らない仕事中毒の人間であるという。そこには一面で、思い切って家を空にするのでできない心性が露出しているのではないだろうか。休日の過ごし方として、家を空にするヴァケーションの習慣がついに身につかなかったのだといってもよい。あるいは、休日とはかぎらずにむやみに家を空にすること自体に、何らかのうしろめたさを感じずということであるのかもしれない。かならずしも家にこもって身を慎しんだり聖なるものを祝ったりするわけではないにしても、しかし家を離れることにある種の罪責感のようなものを感じつつけてきたのではないだろうか。あえていえば、日本の社会では休日という考えに含まれるヴァケーション

とホリデイの二つの機能が、ヨーロッパにおけるようにうまく分離しなかったように思うのである。それが何ごとによらず、遊びごとと身を慎しむ心性を未分化のまま結びつける作用をはたすことになったのであるにちがいない。

いったいどうして、そういうことが生じたのであろうか。

古い話になるが『日本書紀』によると、イザナミノミコトは火の神を生んだため陰部を焼かれて死んだという。死んだのち、彼女の遺体は熊野の有馬村に葬られたが、その墓前に旗を立て花が供えられた。そのみではない。笛を吹き鼓を打って、歌い舞い、この神の魂^{みたま}を祭ったという⁽⁸⁾。

死者の魂を慰めるのに、笛や鼓を鳴らし、歌舞の効果に期待しているということに注意しよう。神の死という異常な場面で、一種の興奮と狂躁の演出が意図的におこなわれているのである。そのうえ、この送葬の場における意外な賑いは、実をいえばたんなる神話上の作り話などでもなかった。

古く大王が亡くなったとき、その喪葬儀礼に従事する専門の集団があり、それを「遊部」^{あそびべ}と呼んだ。かれらは埴輪をつくったり、大王の陵を造営したりしたが、送葬の場面ではさまざまな儀礼を担当した。酒食のような供物を用意する者もいるし、武器を手にとって王の荒ぶる死魂を慰撫するようなこともした⁽⁹⁾。

そういう死体処理の仕事につく人びとの振舞いが、さきのイザナミノミコトの送葬の場面にもよくあらわれていると私は思う。死んだ人の魂にむかって楽器を奏し、歌舞を奉る人びとの影が浮かんでくる。そしてそういう人びとの集団を「遊部」(あそびべ)と呼んでいるところが面白い。ここではむろん、「遊び」はたんなる消閑・慰安のための遊戯などではない。死者の遺体を安置する「殯宮(もがりのみや)」というせまく限られた空間で、歌舞と酒食をたてまつる儀礼にそれはかかわっている。身を慎しむ籠りの状態のなかで、目に見えないものと交歓するところに「遊び」の本義がかくされていたのである。「あそび」が同時に「とむらい」を意味していた時代があったということだ。

六、

ところで、遊びには大づかみにいって屋外の遊び、庭の遊び、そして座敷の遊びという三つの段階を区別することができるのではないだろうか。そしてこの三分区はおそらく大道芸、庭芸、座敷芸という三つの芸能の機能分化とも連関しているはずである⁽¹⁰⁾。

この三種の遊びのなかでもっとも洗練されたものが、座敷でおこなわれる宴遊だったのではないと思う。あるいは遊びは、大道の遊びから庭の遊びへ、さらに庭の遊びから座敷の遊びへと変化していく過程で、その洗練の度を加えていったのだと思う。まず、庶民のあいだに伝承されてきた多種多様な野遊びがある。また神事や法会にさいして寺社の境内で興行される芸能があった。その舞台がやがて座敷に移されると、貴族の詩歌管絃や庶民の婚礼、あるいは連歌の座や遊廓の宴席がくりひろげられることになる。それに応じて遊びの「心」がその陰影を深め、それに形而上的な味つけまでがつけ加えられていった。

そのなかで、日本人における宴遊の姿をもっとも典型的な形で定めることに貢献したのが神

楽だったのではないかと思う。神楽はもともとは、踏歌などとならんで庭の芸能であった。古い形式の神楽では、神殿の前庭に火がたかれ、やがて笛が鳴ると舞人の長があらわれて舞う。採物を持ち、寿文を唱えるのであるが、舞いが終わったあとで、歌人と舞人もふくめて^{けんぱい}勸盃の儀がおこなわれる。酒がまわったところで、そのときどきの流行り歌がうたわれ、そのまゝ祝言へと引きつがれていく。それをしおに、諸芸が披露されるわけである。神楽はいうまでもなく神事にかかわる芸能であるが、そこに勸盃の儀をはさんで遊宴の要素が巧みにくみこまれているのである⁽¹¹⁾。

神楽は、いまのべたように本来は庭の芸能であった。だが実をいえば、この形式が座敷の領域へと展開してわれわれのいう「宴会」の原型を形成することになったのではないだろうか。と同時に、宴会における遊びのルールをも規定することになったのだと思う。すなわち、古くわれわれのいう饗宴の席には、「主」と「客」と「舞人」という三者の構図ができあがっていた。ここで「客」というのは、神楽の場合がそうであったように、もともとはその席に來臨する高貴なまればと神を意味していた。そしてこの「客」の位相は、やがて神のそれから貴人へ、そして一般にその家に來訪する賓客へと、その身分を転じていったのである。

宴席では、これまた神楽の場合と同じように、勸盃の儀をさかいにして主人の娘や妻が舞いを舞う。それに応えて、こんどは客が「肴」する。肴^{さかな}というのはそもそも酒席に興を添えるものをいうのであるが、そこで芸の相互披露の場面が展開するのだといっていだろう。神や客にたいする饗応が、神や客人と主人側とのあいだの遊宴へとしだいに輪をひろげていく。遊びの趣向が徐々にそして大胆にくりだされていくのである。

時が経ち、クライマックスが近づいてくる。酒のすすむにつれて、正客を中心にして列座の全員が手を打ちそろえ、一つの歌をうたう場面がくる。この手拍子による歌は宴の祝祷を承認する歌でもあるのだが、それがすなわち折口信夫のいうように「うちあげ」であり、「うたげ」なのである⁽¹²⁾。遊宴の心が手を打ちそろえることで頂点にたつするのだといっていだろう。

七、

ここで、ひと呼吸おいて、ヨーロッパの方に目を向けてみよう。すると、どういう光景がみえてくるだろうか。いまのべてきたわが国の饗宴にあたるものとして、さしずめ思い浮かぶのが園遊会である。結婚披露、新築祝い、賓客の歓迎などのために、自宅や別荘の庭園が開放されて多数の客がやってくる。芝生の緑と満開の花壇と新緑の樹々が地上にひろがり空を覆っている。庭内の一角では音楽が奏され、テントを設けて茶菓やサンドイッチ、果物や飲物などが準備されている。余興がでる場合もあれば、舞踏会が催される場合もある。

時が経つにつれ、いくつもの談笑や議論の輪がひろがり、しだいに喧騒と興奮がたかまってくる。いくつもの中心ができ、その渦巻きがぶつかり合い、離れたたりくっついたりしながら、流動的な波紋を生みだしていく。中心があるような、ないような、一種気まぐれな乱気流があちこちに形成されていく。宴はまさにたけなわを迎えるのである。その光景は私に、あのリング・リング・サーカスの喧騒と興奮を想いおこさせる。はげしいエネルギーのぶつかり合いとその華麗な拡散の状景を蘇らせるのである。そしてそれがたとえば仮面舞踏会のような場

面にスイッチされると、突如としてカオスの空間があらわれることになる⁽¹³⁾。

周知のように明治以降わが国でも、この園遊会方式が積極的に採り入れられた。かつての鹿鳴館の夜会、今日の皇居における園遊会がそれにあたる。そしてむろんそのような形式は、一般にホテルや会館などでおこなわれる各種の立食パーティーに受けつがれ、少人数のホームパーティーや交歓会にまで及んでいる。

だが、そのような園遊会の方式は、はたしてわれわれの深層の意識までも変えてしまったのであろうか。かならずしもそのようには思われないのである。さきに私は、かつてわが国の饗宴の核は正客を中心に列座のものが全員手を打ちそろえて、一つの歌をうたうところにあるだろうということをいった。手を打ちそろえることが「うちあげ」であり「うたげ」だったのだといった。宴はあくまでも正客を中心にすすめられ、その正客と主人のあいだに交わされるダイアログを大きな流れの核として進行していく。そして列座のものが手を打ちそろえることで、その宴の場に中心が形成される。列座のもののたちの心がその中心にむかって統合されていくといってよいだろう。そのとき遊びの気分が昂揚し、遊びどころが調和のとれた安定感をうるのである。

八、

私はさきに、日本の芸能が大道芸から庭芸へ、そして庭芸から座敷芸へと展開し、しだいに洗練されていったということをのべたが、それは遊びの構図を考える場合にも参考になるだろう。すなわち遊びの空間もまた広い世界から局限された場にしだいに移行していく過程で洗練されていった、というように――。

饗宴の本質がもしも正客を中心とする「うちあげ」の機能にあるとすれば、遊びの諸要素がその中心にむかって収斂していくのも不思議なことではない。その収斂と凝縮のはてに遊びのクライマックスがやってくる。その求心的な姿勢のなかに遊び心が蘇るといってよい。さきに休日の問題にふれて、家を空にすることへの罪責感のような感情を問題にしたけれども、それもいまいった求心的な姿勢と関係があるかもしれない。中心から外れていくことが、その人間を何となく不安にさせるのである。

これにくらべるとき、園遊会がそれとは逆に拡散と開放のなかに遊び気分を盛りあげようとする方式であることが明らかになる。そこにはむろん、正客がいないわけではない。正客を迎える主人の側の趣向がこらされていないわけでもない。しかしながらその正客も主人も、その園遊会の大きな流れのなかでは遠心的にはたらく人びとの動きからのがれることはできない。正客と主人のあいだの対話は、まさに離合集散する会話の流れによって分断され、その重層する渦巻きのなかにのみこまれていくほかはないからである。

こうして私は、ヨーロッパの饗宴は遠心力の機能にもとづいて演出されてきたのにたいし、わが国の「うたげ」の伝統は、いまのべたようにむしろ求心力の作用を前提に発想されたのではなかったかと思う。とはいっても、もちろんヨーロッパの園遊会や饗宴の席に儀礼的中心がまったく存在しなかったというのではない。同様に日本「うたげ」のなかに拡散や開放の契機やエネルギーがみられないわけでもない。そもそも乱痴気騒ぎや無礼講は、洋の東西を

問わず遊びや宴席にはつきものだったからである。しかしながらそのような共通性にもかかわらず、さきにのべた饗宴における遠心と求心の対照性は基本のところで動かないのではないだろうか。

九、

私はその端的なあらわれとして、たとえば世阿弥のいう「初心」の世界をあげることができると思う。「初心」とはいうまでもなく能楽という芸道における根本的な心得をいったもので、「初心忘るべからず」で知られている言葉である⁽¹⁴⁾。能楽はわが国の伝統的な芸能であるが、世阿弥がその主著、『風姿花伝』で、女や子供や老人を模倣する場合の「物真似」の心得を縦横に説いていることもよく知られている。その物真似に没頭するときの中心課題が「初心」の喚起にあるとかれはいつている。芸をして芸たらしめる根柢を、外面的な枝葉を切りすてたあとに凝集する「初心」のありかに求めようとしているのである。物真似芸の究極を追いつめていって、ついに「初心」という遊びどころのクライマックスに達したのだといってもよいだろう。

ここで私ははしなくも、「遊び」について論じたあのロジェ・カイヨワの意見を思いおこさずにはいられない。かれはその著『遊びと人間』のなかで、遊びの領域を四つに分類しているが、そのなかに「模倣」の領域を設定しているからである⁽¹⁵⁾。すなわちかれによれば、「遊び」にはスポーツやチェスなどの「競争」、くじ引きや賭博などの「偶然」、ジェットコースターやスキーなどの「眩暈」感覚などとならんで、「模倣」の領域があるという。それは芝居や変装や仮面扮装にみられるように、他者になろうとする「遊び」である。

ここで、よく注意していたゞきたい。カイヨワは「模倣」という遊びのもつ性格を、他者になろうとする遠心的な行為のうちに求めようとしている。いいかえれば模倣芸は自己が自己を脱して他者へとむかう「脱自我」的な行為としてとらえられているといつてよい。そしてこのような見方が、世阿弥のいう「初心」の演出法といかに対蹠的な世界観をあらわすものであるかはもはや明白である。なぜなら世阿弥にとって模倣とは、何よりも自己自身にむかう求心的な探求であり、自己への無限の遡行を意味しているからである。

一〇、

世阿弥の能楽における初心の課題は、千利休の茶においては「わび」の美意識のなかで受けつがれていったといつてよいだろう。なぜならそこに、茶道の精神性を特色づける求心的な志向のあとをみつめることができるからである。それまでの茶会は華やかな饗宴の性格がつよく、外面的な遊興性が濃厚であった。その典型的なものが、たとえばよく知られているように豊臣秀吉によって興行された北野の大茶湯であった。

この天正十五年におこなわれた大茶会は、北野天神の拝殿を中心として周辺の松原を舞台にしたもので、名物の茶道具を展覧するという趣向をもちこんだ、まさに園遊会形式といつてもよい大催事であった。吉田兼見の記録(『兼見郷記』)によると、拝殿で茶を喫んだ者の数が八百人に及び、茶室や野点^{のたて}の席も八百をこえたというからその規模の壮大さが知れる⁽¹⁶⁾。醍醐

でおこなわれた花見会とならんで、いかにも秀吉ごのみの、外向的で派手なイベントであったといえることができるだろう。

あえて単純化していえば、そのような園遊会形式の大茶会にたいして、茶における遊びの精神をいわば極小の空間に凝縮しようとしたのが利休であった。かれが考案した、「にじり口」によって外部に通ずる二畳敷きの茶室は数寄屋造りといわれ、そこで出される料理も懷石といわれるきわめて簡素なものだった。茶器についても、従来の名物主義にたいして無名の道具をとり入れ、禅の墨跡を掛物の中心にすえた。要するに、内にむかって極度に圧縮されたわずかな二畳の空間のなかで、その自在な精神を宇宙に解き放とうとしたところに、利休の渾身の力をこめた遊びどころがあったと思う⁽¹⁷⁾。その後秀吉の好んだ園遊会形式の茶会がすたれ、それにかわって利休流のわび茶が大衆化して今日に及んでいることは、すでに周知の通りである。

――

同じようなことは、たとえば江戸近世になってしだいに意識されるようになった「粋」の感覚のなかにも見出すことができるのではないだろうか。何をとりあげてもよいようなものだが、たとえば着物をきる楽しみのなかにも「粋」という遊びどころの様式化が進行していた⁽¹⁸⁾。すなわち、上に羽織る衣服は地味な生地や色合いのものをういて、無装飾をよそおうが、それにたいして肌につけてきる襦袢などは思いきり派手な色模様で染めあげる、といった手法がそれである。外面をモノクロームの色調で覆い、内側の隠された部分に華やかなマンダラ紋様をあしらう。表面をゴテゴテ飾り立てて綺羅をよそおうのを「野暮」というのにたいして、表面を鼠や黒の色調に沈めて、裏面でぜいをこらす、というのが「粋」とされたのである。

そこでは、着物をきる楽しみが一種マゾヒスティックな自閉に通じ、着物にそそがれる遊びどころが求心的なエロティシズムにつらぬかれていることがわかるだろう。

私は、これまで挙げてきた「初心」、「わび」、「粋」の三つが、日本人における遊びの性格を理解するうえで重要なキーワードになるだろうと思っている。遊びのエネルギーはもともと外部にむかって逸脱し跳躍しようとする傾向を示すものだが、そのエネルギーの勢いをいわば抑制し対象化しようとする求心的な視点、――それが初心であり、わびであり、粋のような「遊びどころ」だったのではないかと思う。

いま、マゾヒスティックな自閉と求心的なエロティシズムということをつたえられども、たとえばそれが制度的な形をとってあらわれたのが近世の遊廓の世界だったのではないだろうか。それは江戸の吉原、京都の島原、大阪の新町にみられるように都市の勃興とともに発展したが、その遊女の不夜城は都市の一定の区域をかぎって営業を許された。この「悪場所」として世間から隔離された世界は、目に見えない膜によって二重三重に結界された虚空間、すなわち「くるわ（廓）」であった。

この遊里にはやがて太夫のような高級遊女が出現し、武士や町人の開放的な社交場ともなっていた。しかしながらその反面、その遊廓に通ずる大門を入るや、そこには粋と趣向によって磨きあげられた美の小宇宙がくりひろげられ、野暮と虚飾を排する全く異質のルールが支配していた⁽¹⁹⁾。それはどこか茶道の作法が、針の穴のような「にじり口」をくぐって非日常的

な極小空間に身をすり入れることから成り立っていたのに似ていないだろうか。その苦行にも似た道行きのほてに、宇宙大の解放感を味わうという経験に出会うということになるのである。

一二、

それにしても私は、この内部への求心的な探索という方法が、遊びの世界にも意外に根強く浸透していたということをあらためて思わずにはいられない。遊びが遊びどころへと通じていく回路に、したたかな精神的な刻印がほどこされていたといってもよいだろう。

思えば、この「こころ」への偏愛はすでに古い時代からはじまっていた。かつて神道では、「清き明き心」ということをその人間観の基礎においていた。やがて仏教が入ってくると、日本の仏教はもっぱら心の探求をベースにして展開することになった。たとえば最澄は「道心」をいい、空海は「十住心」を説いた。法然と親鸞は「深心」の展開に着目し、明恵は「菩提心」の重要性を指摘してうむことがなかった。そして道元といえば、「身心脱落」のなかで坐禅に没頭しようとした。そこに登場してくる「心」のさまざまな考察は、いずれも人間の意識や精神にかんする究極の段階をいいあてようとしたものであった。いわば日本人の精神史は、「心」の現象学をめぐる展開してきたのである。そのような伝統のなかから、たとえば世阿弥の「初心」が誕生した。それはわが国に伝わるさまざまな「遊び」の諸潮流を、芸道や武道へと高めたり変質させたりする上で甚大な影響を与える精神の源流であり回路でもあったのである⁽²⁰⁾。

だが同時に、おそらくそのことによってわれわれの遊びは目にみえない観念の呪縛に操られるようになったのかもしれない。遊びのうちにひそむ放縦な自在さが抑圧され、感覚的な逸楽が追放されることにもなった。遊びどころのなかから猥雑な哄笑が消え、道化や狂気の牙がそがれることになったといってもよいだろう。

私はそういう遊びの型が、今日なおわれわれの文化の中心に居坐わりつづけていると思わないわけにはいかない。現代の社会は、たしかに大きな変化を遊びの世界にももたらしたであろう。行楽地の多様化とリゾート産業の活況には目を見張らせるものがあるし、また東京ディズニーランドの入場者は、開設以来六千万人を数えるまでになったという。その意味では伝統的な遊びの観念はしだいに変質し、時代によって重大な挑戦をうけているのである。

しかしながら私は、このような挑戦は今日の日本人の表層の皮膚感覚を刺激することはあっても、その骨髓にまでとどくことはないだろうと考える。家を空^{から}にすることへの罪責感が間歇的に蘇り、求心的な安定感を求める願望が、見え隠れしつつ、眼前に浮かびあがってくるように思われるのである。

注

- (1) 「美しき天然」が流行ったころの世相については、添田唾蟬坊・知道著作集・IV『演歌の明治大正史』、刀水書房、昭和57年、161頁を参照。―「…唱歌「美しき天然」が子女に愛唱され、「夜半の追憶」も「袖しぐれ」もこの曲を利用借用しているのだが、この三拍子がジントにも乗り、市中の空気の律動となり、波動となってゆるゆると日本中にひろがった。これは「時代の呼吸」ともいえるし、また「明治の音」といってもいいだろう。」

- (2) たとえば白川静『字統』（平凡社、1984年）の「遊」の項。そこに「遊」とは「…すべて自在に行動し、移動するもの」をいうとあり、「もと神霊の遊行に関して用いた語」とある（838頁）。
- (3) 白川静『字訓』（平凡社、1987年）の「あそぶ「遊」」の項を参照（66頁）。
- (4) 仏教では「遊戯」は「菩薩の自由自在な活動」「仏国土から仏国土への移動」をいう。また「遊戯三昧」は「仏の境地に徹して何ものにもとらわれないこと」。このほか「遊戯神通」などの用法もある（中村元『仏教語大辞典』、東京書籍、昭和56年、1379頁）。
- (5) Monier-Williams: Sanskrit-English Dictionary, Oxford, —√krid ; vilāsa, līlā の項を参照。なお『漢訳対照・梵和大辞典』（荻原雲来編纂、辻直四郎）、講談社1986年。
- (6) 田中・藤沢編『プラトン全集』13・[ミノス・法律]、岩波書店、1976年、101、424頁。
- (7) The Oxford English Dictionary, vol. XII, p.4 'vacate', 'vacation'; vol. V, p.338 'holiday' の各項を参照。
- (8) 『日本書紀』（上）（宇治谷孟・全現代語訳）、講談社学術文庫、1988年、25頁。
- (9) 五来重『葬と供養』、東方出版、1992年、56～61、794～8頁。
- (10) たとえば折口信夫『日本文学の発生・序説』（1947年）や同「日本芸能史序説」（1950年）などでそのことが論じられている（『折口信夫全集』第17巻、中央公論社）。もっとも折口はそこで、大道芸能、舞台芸能、庭の芸能、座敷の芸能と四つの段階に区分している。舞台芸と庭芸をひとまとめにすれば、三段階になる。
- (11) 折口信夫「異人と文学と」（『折口全集』第7巻、304～9頁）を参照。
- (12) 同「日本芸能史序説」（『折口全集』第17巻、24～9頁）を参照。
- (13) たとえばトルストイの『戦争と平和』は、アンナ・パーヴロヴナの「夜会」で幕が開く。ナポレオン指揮下の軍隊がロシアめがけて押し寄せている、その時々刻々の国際関係の推移を背景に、ペテルブルグの上流社会の紳士淑女たちが、皇太后マリア・フョードロヴナのお気に入りとしてその名をうたわれた女官アンナ・パーヴロヴナの客間にぞくぞくとつめかけてくる。
宴がたけなわになって、人びとの流れが渦巻き、よどみ、拡散し、また凝集する。そのなかを夜会の女主人は注意深く泳ぎまわり、神経を集中してきき耳を立てている。
「彼女は…話の運びが緩慢になったところへいつでも応援におもむく心構えで、話し声に耳をすまし、あたりへ目を配りはじめた。ちょうど紡績工場の主人が、職工たちをそれぞれの持場につけて、工場内を見てまわり、機械がとまっているところを見つけたり、軋むとか、むやみに高いとかの紡鐘の異常音を耳にしたりすると、急いで駆けよって、しめたり、ゆるめたりして、正常な運行にもどすように、—アンナ・パーヴロヴナも客間を歩きまわって、話がとぎれたり、あるいはむやみにはずみすぎたりしているグループのそばに歩みよって、言葉をかけたり、あるいは人を入れかえたりして、また話す機械をなだらかな礼儀正しい運行にもどすのだった…」その場にピエールが入ってくる。
「外国で育ったピエールにとって、アンナ・パーヴロヴナのこの夜会が、ロシアで見る最初のものであった。彼はここにペテルブルクの全知識階級が集まっていることを知っていた。だから、まるでおもちゃ屋の店にはいった子供のように、目をきょろきょろさせてしまった。…」
（トルストイ・工藤精一郎訳『戦争と平和』（一）、新潮文庫、21～2頁。）
- (14) 拙著『日本人の心情』、日本放送出版協会、1982年、182頁以下。なお『風姿花伝』の「第二物学條々」（野上・西尾校訂、岩波文庫、23頁以下）参照。
- (15) ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』、岩波書店。
- (16) 村井康彦『千利休』、日本放送出版協会、1977年、202頁以下。
- (17) 熊倉功夫『茶の湯—わび茶の心とかたち』教育社、1977年、23頁以下。
- (18) 九鬼周造『「いき」の構造』、岩波文庫。たとえばつぎのような文章が参考になる。「いき」と「渋味」の関係について論じている個所である。「…渋味は、自然界にあっては不熟の味である場合が多いが、精神界にあってはしばしば円熟した趣味である。…渋味に関して、正、反、合の形式をとって弁証法が行われているとも考えられる。「鶯の声まだ渋く聞ゆなり、すだちの小野の春の曙」というときの渋味は、渋滞の意で第一段たる「正」の段階を示している。それに対して、

甘味は第二段たる「反」の段階を形成する。そうして「無[・]地[・]表[・]、裏[・]模[・]様[・]」の渋味、すなわち趣味としての渋味は、甘味を止揚したもので、第三段たる「合」の段階を表わしている」（傍点筆者、同書47－8頁）。

- (19) 樋口清之『江戸性風俗夜話』（一）、河出文庫、1988年。たとえばつぎのような風俗、——「遊里では、町人はもちろんですが、大名、武士でも皆同一扱いで、大小の帯刀を禁じ、大門からは駕籠で入ることを禁じました、そのため大名の中には、吉原で暴漢におそわれた者もありました。例えば仙台の伊達綱宗のごときは、豆腐屋に逃げこんで、銘木キャラの下駄^{あきぎうち}を落して行っただので、仙台侯だとあとでわかったようなこともあり、また、一万石の六角越前守は、帰り途に喧嘩をふっかけられて羽織の片袖をとられ、それがもて領地召し上げになったこともありました。こんな遊里では、金と恋と粋と人間の意気だけが通用しまして、権力は全然無力でした。その中でも一番が人間の意気、次が粋、これが恋の要件で、金の力は却って一番あとまわしにされていました。しかし、そうかと言って金なくては全然意味のないところですから、結局「人間万事金の中」で、金を持つ町人が一番人気を得、武士はむしろ無粋で貧乏ですから、武様とか浅黄裏^{あさぎうら}（羽織の裏地から出て田舎侍のこと）とか呼ばれ、遊女からも軽んぜられていました。すなわち、江戸時代唯一の階級平等の、そして権力から解放された社交クラブが遊里であり、従ってそこは金力を持つ町人が自由にふるまえる唯一のところであり、また、恋を得る条件である粋を理解し身につけるための教養と文化を向上させる原動力ともなったところでした」（同書、148頁）。
- (20) 拙著、上掲書、65、95、199頁以下を参照。